

**La Lúdica y la Sana Convivencia, una Estrategia Pedagógica para los Conflictos en los  
Descansos**

Fundación Universitaria los Libertadores

Lida María Arcila Martínez

Octubre 2016.

Copyright © 2016 por Lida María Arcila Martínez. Todos los derechos reservados.

## **Dedicatoria**

Agradezco al todo poderoso por darme la oportunidad de realizar este proyecto en mi institución y así poder ayudar a generar un ambiente más agradable y sano en los estudiantes.

Le dedico este trabajo a mi niña y a mis padres, ya que me han apoyado en todo momento y me han dado el ánimo y la fuerza para poder continuar en los momentos de crisis familiar.

Agradezco a la Institución Educativa Cristóbal Colón por permitirme realizar este trabajo y a la comunidad educativa la cual siempre estuvo presta para apoyarme en las actividades programadas.

Lida María Arcila Martínez

## **Resumen**

La presente investigación tiene como objetivo la implementación de la lúdica como una estrategia para la sana convivencia específicamente en horas de descanso. Desde esta línea, configurar la lúdica como herramienta pedagógica posibilita que los estudiantes respondan de una forma pacífica y tengan control de sus comportamientos que en ocasiones se tornan agresivos a la hora del recreo. La propuesta enmarca 4 fases (Fase 1. Cuéntame un Cuento, Fase 2. Artistas por un Día, Fase 3 Cantando, Cantando y Fase 4. Pongo, Pongo) cada una de las cuales incluye una serie de acciones lúdicas diseñadas para su implementación en el espacio de descanso. Se espera que esta propuesta sea soporte para que los espacios de recreo o descanso se transformen en escenarios de tolerancia y respeto.

Finalmente este trabajo se matricula en la línea de investigación institucional de la Fundación Universitaria los Libertadores denominada Pedagogía, medios y mediaciones haciendo un aporte al campo educativo desde el ocio y la recreación que se consideran elementos básicos en el desarrollo de este tipo de propuestas.

Palabras Clave: Lúdica, Resolución de conflicto, Descanso o Recreo.

## **Abstract**

This research aims at the implementation of ludic activities as a strategy for healthy coexistence specifically during break time. From this line of investigation, to set the ludic activities as a pedagogical tool enables students to respond in a peaceful way and take control of their behavior that sometimes becomes aggressive at the recreation period. The proposal falls within four phases, (Phase 1: Tell me a story, Phase 2: Artist for a day, Phase 3: Singing, singing, Phase 4: I put, I put); each one of them includes a series of ludic actions design for its implementation in the break time. This proposal is expected to be a support to transform the recreation periods into scenes of tolerance and respect.

Finally, this project belongs to the line of investigation “Pedagogía, Medios y Mediaciones” from Los Libertadores University Foundation. It is a contribution to the educational field from the leisure and recreation that are considered basic elements in the development of this type of proposals.

Keywords: ludic, problem solving, break time.

## Tabla de contenido

Capítulo I La convivencia escolar en los Recreos .....	10
Capítulo II Perspectiva Teórica .....	14
Capítulo III Diseño Metodológico .....	19
Capítulo IV Jugando, Jugando el Recreo voy Disfrutando.....	24
Capítulo V Construimos Convivencia .....	32
Lista de Referencias .....	33
Anexos .....	34

## Lista de Tablas

	<b>Pág.</b>
Tabla 1. Cuéntame un Cuento.....	28
Tabla 2. Artistas por un Día.....	29
Tabla 3. Cantando, Cantando.....	30
Tabla 4. Fase 4. Pongo, Pongo.....	30

## Lista de figuras

**Pág.**

Figura 1. Esquema Herramienta Pedagógica .....	24
--	----



## **Lista de Anexos**

	<b>Pág.</b>
Anexo 1. Encuesta a Estudiantes .....	34
Anexo 2. Registro Fotográfico.....	36

## Capítulo I La convivencia escolar en los Recreos

El presente proyecto surge de la necesidad de fomentar la sana convivencia en los niños y niñas de Básica Primaria de la Institución Educativa Cristóbal Colón de Armenia. Lo anterior, dado por los continuos comportamientos agresivos de nuestros estudiantes, los cuales han llevado a que el ambiente escolar se torne difícil, afectando el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estos comportamientos surgen debido a que nuestros estudiantes en su gran mayoría provienen de familias de un nivel educativo, socio-económico y cultural bajo, en los cuales se ven reacciones de agresividad, maltrato físico y verbal por parte de sus progenitores, estas acciones son llevadas a las aulas de clase por nuestros estudiantes, desencadenando actitudes de intolerancia, como agresiones físicas, verbales, ofensas , golpes, peleas, es por ello que se evidencia la necesidad de abordar la convivencia escolar como objeto de estudio, al observar en la población estudiantil bajo rendimiento escolar, indisciplina, agresiones y ausentismo escolar injustificado. Además, los estudiantes poco acceden a las normas institucionales, les gusta violarlas constantemente y los padres de familia prestan poco apoyo e interés por el rendimiento escolar de sus hijos.

Teniendo en cuenta lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: **¿De qué manera se puede promover la sana convivencia en los estudiantes de grado quinto y cuarto de la Institución educativa Cristóbal Colón de Armenia?**, para brindar respuesta a esta inquietud, se han planteado los siguientes objetivos de investigación: el general se centra en: Diseñar Estrategias lúdico Pedagógicas, que permita fomentar la sana convivencia en los niños y niñas de Básica Primaria de la Institución Educativa Cristóbal Colón de Armenia; y los específicos se orientan a: Promover espacios lúdicos de sana convivencia dentro de la institución educativa,

involucrar a la comunidad académica en la implementación de las estrategias, fortalecer procesos de comunicación y expresión de emociones de los estudiantes vinculados al proyecto.

Desde esta perspectiva y teniendo en cuenta que el juego es una actividad inherente en el ser humano, es importante considerar el desarrollo de este proyecto con esta herramienta pedagógica ya que a partir del juego, las personas hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, social y cultural. Además de lo anterior, la Institución Educativa Cristóbal Colón, tiene como función propiciar en los niños y niñas, educación, cultura y valores, entre otras, siendo estos los pilares para desarrollar en el estudiante competencias integrales que lo lleven a formaren como seres integrales. Si bien la lúdica está inmersa a diario en cada una de las actividades planteadas, es importante resaltar, que como espacio físico no es suficiente para que el niño desarrolle la labor de jugar libremente, lo que se busca es un medio a través del cual los niños y niñas encuentren otras formas de divertirse pero también comprendan la necesidad de promover una sana convivencia. En esta línea si bien existe la biblioteca como uno de los espacios físicos en los cuales los estudiantes utilizan su tiempo para la lectura, también sería ideal crear otro espacio en donde los niños y niñas puedan no solo leer, jugar, crear e imaginar sino también brindarle al estudiante aprendizajes, conocimientos y sobretodo el desarrollo de habilidades de comunicación.

Cabe anotar que la recreación juega un papel muy importante en la vida cotidiana de los niños, niñas y adolescentes, además es imposible trasladar a nuestros estudiantes a otros escenarios como: parques, bosques, entre otros, para su recreación ya que para nosotros como docentes se convirtió en un riesgo debido a que podrían ocurrir accidentes siendo los directos responsables.

Por esta razón con el desarrollo de este proyecto, se promovería la recreación no solo como es espacio para la expresión de emociones y sentimientos sino también como una forma para apartar las dificultades vividas en el entorno familiar y social (maltrato, abusos entre otros) de los niños, este estudio podría ser un medio para guiar a nuestros niños sobre la sana convivencia y sobretodo sobre la necesidad de construir una sociedad tolerante.

El colegio entonces debe posibilitar a través de mecanismos la priorización del juego como una herramienta educativa, así como se señala en la declaración del I.P.A (Asociación Internacional por el Derecho del Niño), el cual expresa que “El juego es una forma de aprender no un mero pasatiempo” (2001. S.F.).

De esta forma, el proyecto como tal, favorece la convivencia de los niños y niñas a través de la aplicación de actividades lúdicas y pedagógicas, porque considera imperativo el juego como una herramienta didáctica en la educación de nuestros estudiantes, aunque en algunos casos los docentes desconocen su fin.

Es así, como con este trabajo se desean implementar estrategias lúdicas y pedagógicas diseñadas para contribuir al mejoramiento de la convivencia en los niños y niñas de la Institución Educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Armenia Q, los cuales debido a reducido espacio físico, que no es suficiente para realizar sus actividades recreativas los han llevado a que presenten dificultades de convivencia, y mal manejo de la relaciones interpersonales, actitudes de intolerancia , agresividad y apatía.



## **Capítulo II**

### **Perspectiva Teórica**

En este capítulo se abordaran los elementos teóricos conceptuales que fundamentan el estudio y que trazan un tejido epistemológico en la investigación.

Desde esta perspectiva, comenzaremos con el término juego, etimológicamente, los investigadores refiere que la palabra juego procede de dos vocablos “iocum y ludus-ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste. Para el proyecto en particular el juego se centra en la acción que desarrolla el niño en pro de la experimentación lúdica y vivencia que este implica. Según la Unesco:

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la efectividad, El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. (1980. SP).

En relación a ello, en la sociedad en que vivimos actualmente, a muchos de los niños se les niega la posibilidad de jugar, entre otras cosas porque no cuentan con los espacios para ello dentro y fuera del hogar, también por que permanecen al cuidado de otras personas que no les brindan esta actividad por considerar que no es su responsabilidad; es por ello que el juego o la actividades lúdicas, se están perdiendo, convirtiendo los niños en seres sedentarios. Por esta razón el juego debe considerar un derecho del niño y de la persona, pues a través de él se desarrollan habilidades y destrezas que permiten el progreso no solo físico sino intelectual del niño, en este orden de ideas, el juego también está definido como “una ocupación voluntaria que se realiza bajo ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo, y se acompaña de un sentimiento

de tensión y alegría” (Caillois. 1958. SP) Lo que conduce a reflexionar sobre el uso pedagógico del juego y sus alcances en el diario vivir de los niños, por esta y otros postulados el juego hace parte de esta propuesta de investigación.

En relación a ello, y como otro de los concepto clave del proyecto, es necesario conceptualizar el termino convivencia. Uribe Díaz (2016) menciona que hace alusión a:

La coexistencia física y pacífica entre individuos o grupos que deben compartir un espacio. Convivencia es la condición de relacionarse con las demás personas a través de una comunicación permanente fundamentada en el afecto, respeto y tolerancia que permiten convivir y compartir en armonía con los demás en la diferentes situaciones de la vida.” (Uribe Yaz 2016)

Partiendo de esta concepción, Benítez (2009) hace un aporte interesante para el presente trabajo enmarcado en el escenario educativo es decir en el clima de convivencia que se vive en las instituciones educativas. Para ello el significado de convivencia pasa a ser una condición de calidad, Benítez (2009) enfatiza que es “una condición necesaria para promover y a facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, por lo que las instituciones educativas deben asegurar que los sujetos aprendan a vivir como parte integrante del currículo” (Benítez, L. SP). Para ello, el autor nos habla de los modelos y estrategias implementadas para mejorar el clima de convivencia en las escuelas como un modo de afrontar los problemas de acoso y maltrato escolar, aspecto que ha servido como antecedente a este proyecto.

Es importante anotar, que para contribuir al desarrollo de una sana convivencia el proyecto dentro de otras cosas busca aplicar estrategias pedagógicas, las cuales están fundamentadas desde la Pedagogía de la humanización, la cual tiene como intención: “el logro del aprendizajes significativos, mediante la experimentación de un ambiente agradable de interacción social y

académica donde la lúdica, el arte, la técnica el método y la cognición arman una experiencia de crecimiento multidimensional” (Romero Ibáñez Pablo. 2012. SP)

Otro de los conceptos que se hacen presente en este trabajo es la actividad lúdica, la cual también se define como una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes, y su función principal es “proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo, puesto que ayuda al estímulo mental y físico, además contribuye al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas”. Moyles, J. R. (1990).

La actividad lúdica esta inherente en la naturaleza del niño y esencial en su desarrollo personal y social, a través de ella se desarrolla la creatividad, el mejoramiento de las relaciones interpersonales, de solidaridad, de trabajo en equipo y el desarrollo de las habilidades básicas relacionadas con el cuerpo, el movimiento, el ritmo, la atención, la inteligencia, estimula la percepción y la memoria, además es un mecanismo a través del cual se ejercita la imaginación y la comunicación.

Para Carlos Alberto Jiménez:

La lúdica debe ser comprendida como experiencia cultural y no solamente ligada al juego. Las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica, por lo tanto la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del destino de la vida y a la creatividad humana. (1998. SP).

De esta forma, la lúdica se convierte un elemento fundamental para el trabajo y por lo tanto en un eje trasversal necesario para el desarrollo de la propuesta.



Por otro lado, los antecedentes que orientan el trabajo consultados y analizados para brindar un estado del arte al proyecto encontramos los siguientes:

El primero de ellos es el trabajo denominado “La recreación motor dinamizador de la sana convivencia” (2009) de las docentes Magola Galvis Vélez, Celimo Mena Hidalgo; María Nieves Mosquera Caicedo y Encarnación Rentería. Esta investigación desarrollo estrategias pedagógicas que deslumbraron la importancia de la recreación en la sana convivencia en el grado cuarto (4) grupo C, de la Institución Educativa San Martin de Porres, A demás se resaltó la recreación como motor dinamizador de la sana convivencia que le permite al estudiante mejorar los procesos de socialización.

Otro de los antecedentes es “El origami como estrategia pedagógica para fortalecer la sana convivencia” del profesor Misael Antonio. Castañeda Pinto, Luis Hernando Paredes Galindo y Carlos Alberto Sarmiento Hernández; Fernando. Este proyecto de intervención busca Proponer y desarrollar estrategias lúdicas por medio de la técnica del origami para fortalecer la sana convivencia.

Finalmente, encontramos la investigación de los profesores Luz Elena Puentes y María del Rosario Tobón; Patricia López Arango, titulado “Fortaleciendo hábitos de sana convivencia mediante diversas actividades artísticas”, el proyecto busco el fortalecimiento de hábitos de sana convivencia mediante diversas actividades artísticas por medio de espacios a la concertación, el dialogo, las integraciones, las lúdicas entre otras actividades artísticas.

Este es el abordaje teórico realizado, que de alguna forma u otra fundamenta la propuesta de investigación y brinda una mirada general del tema en términos conceptuales.

### **Capítulo III**

#### **Diseño Metodológico**

Investigar es un proceso de indagación y búsqueda permanente, que permite descubrir consolidar y producir nuevos conocimientos, por esta razón el proyecto planteado acude a una investigación pedagógica ya que se remite a procesos internos en el aula de clase, se hace reflexión bajo una mirada colectiva e innovadora de sistematización de experiencias, y por lo tanto una práctica de investigación en el aula. Desde esta perspectiva el estudio hace parte del paradigma cualitativo en tanto que busca:

Comprender las realidades subjetivas e intersubjetivas como objetos legítimos de conocimiento científico; el estudio de la vida cotidiana como el escenario básico de construcción, constitución y desarrollo de los distintos planos que configuran e integran las dimensiones específicas del mundo humano. (Sandoval, C. 1996. p. 15)

Bajo este paradigma el proyecto se orienta a un enfoque de investigación interpretativo, ya que su análisis se centra:

En las personas que actúan con respecto a las cosas e inclusive frente a las personas sobre la base de los significados que unas y otras tienen para ellas; los significados son productos sociales que surgen durante la interacción y significados que se asignan a las situaciones (Sandoval, C. 1996. p. 58)

Teniendo en cuenta lo anterior, la propuesta de investigación está orientada bajo una línea de Investigación institucional Pedagogías, Medios y Mediaciones de la Fundación Universitaria los Libertadores ya que está su núcleo plantea la posibilidad de orientar propuesta de intervención en el campo específico de la pedagogía. Así mismo el proyecto alimenta la línea de investigación

de la Facultad de Educación Pedagogías, Didácticas e Infancias, específicamente el eje de la considerando que el proyecto busca generar procesos didácticos específicos y además supone que la didáctica es:

Ciencia preocupada por las prácticas de la enseñanza-aprendizaje, el campo de acción de la pedagogía puede definirse como el espacio en el cual se transfieren y construyen saberes a través de procesos de enseñanza que van encaminados a objetivos educativos. Según (Linares, 1996, citado por Gómez 1999. SP)

La población objeto de estudio se centra en los niños y niñas de la Institución educativa Cristóbal Colon de Armenia, la muestra se centra en 34 estudiantes de grado quinto y 32 del grado 4 sus edades exilan entre los 9 y 14 años aproximadamente, dichos estudiantes provienen de hogares de un estrato bajo, donde sus familias se dican a trabajos informales (vendedores ambulantes, mensajeros, trabajos en casas de familias, estilistas entre otros.), otro aspecto importante para destacar es que un 70% de los estudiantes no cuentan con familias conformadas algunos solo viven con sus padres cabeza de hogar a madre cabeza de hogar, otros pertenecen a hogares sustitutos del I.C.B.F lo que ocasiona que los niños convivan en la calle o con personas ajenas a sus familias.

Continuando con este diseño metodológico, dentro las técnicas de recolección de datos tenemos:

La observación directa: se entiende como el contacto vivencial con la realidad o fenómeno objeto de interés de la investigación. Es el recurso mediante el cual el investigador puede hacerse a la perspectiva de quienes experimentan dicha realidad o fenómeno. (Sandoval, C. 1996. p. 80)



El diario de campo:

Es el documento donde se registra todo aquello susceptible de ser interpretado cualitativamente, como hecho significativo del periodo de prácticas. Es un instrumento de apoyo al proceso pedagógico en el que éste se enfrenta al reto de conjugar componentes teóricos y prácticos. Además, es un soporte documental personal que incluye las actividades que se realizan (Londoño, L., Ramírez. 2009. p. 2).

Los talleres:

Su fortaleza principal estriba en la posibilidad que brinda el abordar, desde una perspectiva integral y participativa, situaciones sociales que requieren algún cambio o desarrollo. Esto incluye partir desde el diagnóstico de tales situaciones, hasta la definición y formulación de un plan específico de cambio o desarrollo, pasando por sus etapas intermedias, por la identificación y valoración de las alternativas más viables de acción. (Sandoval, C. 1996. p. 146)

Encuestas: las encuestas están dirigidas a estudiantes (Ver anexo 1) y buscan conocer los diferentes comportamientos de los estudiantes, este además según Martínez, E. (SA. SP) permite la recolección de información de forma variada de maneja objetiva

Finalmente, el análisis de la información será codificada, entendiéndose este proceso como los juicios que emite el investigador acerca del significado de bloques contiguos de texto.

Esto implica un trabajo intelectual y mecánico que permita codificar los datos, encontrar patrones, etiquetar los temas y desarrollar sistemas de categorías. Esto significa analizar el contenido central de las entrevistas, observaciones u otros documentos para determinar qué

es significativo, y a partir de allí reconocer patrones en esos datos cualitativos y transformar esos patrones en categorías significativas y temas (Patton, 2002. p. 4).

## Capítulo IV

### Jugando, Jugando el Recreo voy Disfrutando

**Figura 1.** Esquema Herramienta Pedagógica



A través de la propuesta **“JUGANDO, JUGANDO EL RECREO VOY DISFRUTANDO”** se pretende convertir el descanso en espacios Lúdicos pedagógicos y lograr que los niños y niñas de los grados de 4 y 5 puedan disfrutar de descansos más sanos, donde el



respeto y la tolerancia sean los pilares de la convivencia escolar, ya que la misión de la escuela es formar e inculcar al niño el respeto por el otro, compartir, el saber escuchar a los demás con sus diferencias y virtudes. Con la implementación del siguiente proyecto de intervención lúdico los niños podrán adquirir las herramientas indispensables para vivir en paz, con la lúdica el estudiante aprende a compartir, a respetar y principalmente a convivir, brindando ayuda a quien lo necesite sin agresiones ni ofensas.

En esta misma línea y partiendo del hecho que los niños y niñas de la institución, son seres que necesitan vivir y a compartir en comunidad, se ha diseñado una serie de actividades lúdicas que lleven a los estudiantes a reconocer que a través del juego se puede minimizar la problemática de convivencia escolar.

Cabe anotar, que la lúdica es un instrumento que favorece la adquisición de normas, reglas y a la vez se constituye como alternativa didáctica que permite que el aprendizaje sea una experiencia formativa y a la vez divertida. A todos nos resulta claro que los niños aprenden más fácil y armoniosamente, mediante el juego y todo lo que pedagógicamente resulte “disfrutable” que por cualquier otro medio. Aprenden porque se comprometen personalmente con lo que a ellos les interesa, desarrollando su creatividad e independencia. Con el trabajo lúdico, buscamos que los niños y niñas descarguen tensiones, experimenten y exploren nuevas ideas para canalizar sus comportamientos agresivos.

Lo anterior a través de actividades colaborativas, entre ellos juegos lúdicos– recreativos, pretendemos que la asimilación y la puesta en práctica en sus diferentes contextos (familiar, escolar y social), conlleven a la disminución y solución de los conflictos que los niños viven a diario.

La propuesta pedagógica abarca cuatro fases cada una de las cuales integra una serie de acciones lúdicas pensadas y diseñadas para que el estudiante no solo disfrute de ellas sino que a su vez integre a su diario vivir la solución de conflictos, así mismo las fases son continuas y reciprocas es decir existe una relación constante entre ellas que visibiliza su planificación y desarrollo, finalmente para cada fase se cuenta con un tiempo de un dos semanas para su plena ejecución. Cabe anotar que algunas de acciones planteadas ya han sido implementadas y en anexo se encuentran algunas evidencias (anexo 2).

Las fases de este proyecto de intervención son:

Fase 1. Cuéntame un Cuento:

Con la realización de esta actividad se busca, incentivar el respeto por el otro, la escucha y la tolerancia, con el fin de crear en los niños sentimientos de agrado por sus compañeros, y crear hábitos de amor por la lectura, se iniciará con la conformación de grupos para realizar la lectura del cuento y luego se realizará la actividad de comprensión lectora.

Fase 2. Artistas por un Día

Tiene como objetivo tratar que los niños y niñas a través de la realización de obras de teatro, dibujos y plegados se incentiven en ellos el respeto por la diferencia, las emociones las alegrías y lograr que ellos mejoren su auto-estima.

Fase 3 Cantando, Cantando

Con esta actividad se pretende lograr que los niños expresen sus emociones, sentimientos a través de canciones, poemas, coplas las cuales irán acompañadas de mensajes de amistad y de paz, amor propiciando un espacio de convivencia y respeto,

#### Fase 4. Pongo, Pongo

Esta fase tiene como objetivo principal buscar el respeto en las actividades de grupo, aprender a cumplir las reglas y convenios, respeto por la palabra, generando así ambientes agradables para la comunidad estudiantil.

Los planes de acción que estipulan las actividades de cada de las fases las encontraremos a continuación:

**Tabla 1.** Cuéntame un Cuento

FASE	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES
1 LA COMUNICACIÓN, LA ESCUCHA Y EL DIALOGO	Motivar y ejercitar a los niños por amor a la lectura y al análisis de cuentos	Con visitas a la biblioteca se realizarán actividades de lectura para que los niños tomen conciencia de la importancia de leer y aprender a escuchar al otro.	Humanos: Docente.  Materiales: Libros de interés M	Docente de la Especialización en Lúdica
2. REFLEXIONO ACERCA DE MIS ACTOS	Generar en los niños y niñas el sentido de análisis de aprender a reconocer que todo acto tiene una consecuencia	Los niños observarán imágenes con diferentes leyendas con intencionalidades Negativas de allí los niños reflexionarán y darán conclusiones y las compararán con acciones de sus vidas	-Colores Imágenes Lápices Libros de apoyo	Docente de la Especialización en Lúdica

Fuente: Arcila Martínez Lida María (2016). Investigadora del Proyecto

**Tabla 2.** Artistas por un Día

FASE	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES
1 CONTROL DE EMOCIONES	Sensibilizar a los estudiantes acerca de la importancia de los sentimientos y el amor por el otro	Con la ayuda de fotografía familiares y de amigos los niños revivirán los momentos más bellos y tristes.	.Fotografías -Hojas de colores. -Colores, lápiz -Música suave	Docente de la Especialización en Lúdica
2.ME AMO ACEPTO Y RESPETO	Incentivar el respeto por uno mismos y por los otros y la tolerancia	Cada niño se dibujara, con diferentes clase de pinturas allí plasmara como son : (gordos, delgados . pequeños)	-Pinturas de colores. .Papel bond. Lápices.	Docente de la Especialización en Lúdica
3. EQUIDAD DE GENERO LA ESCUELA	Concientizar a los estudiantes acerca de la identidad de género para la toma de decisiones	A través de una obra de teatro los niños asumirán algunas labores del género femenino ,	-Escobas -Recogedores. -Muñecos. -Vestuario	Docente de la Especialización en Lúdica

Fuente: Arcila Martínez Lida María (2016). Investigadora del Proyecto

**Tabla 3.** Cantando, Cantando

FASE	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES
1 APRENDO Y COMPARTO.  2. RESPETO, TOLERANCIA	Incentivar el respeto por uno mismos y por los otros y la tolerancia	Por medio del Karaoke los niños participarán con las canciones que más les llamen la atención, realizaran la actividad a través del seguimiento de una pista y con otro compañero con el fin de afianzar la c	Humanos: Docente.  Materiales: Grabadora USB. M micrófonos, Pistas musicales. Físicos: Aula máxima	Docente de la Especialización en Lúdica

Fuente: Arcila Martínez Lida María (2016). Investigadora del Proyecto

**Tabla 4.** Fase 4. Pongo, Pongo

FASE	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES
1.COMUNIQUEMON OS PARA VIVIR MEJOR	Generar un ambiente agradable propiciando la integración del grupo a través de juegos de mesa	Se organizan grupos de 4 o 5 estudiantes, los cuales deben escuchar atentamente las instrucciones del juego leídas por uno de los jugadores	Humanos: Docente.  Materiales: Damas chinas. .Escalera.	Docente de la Especialización en Lúdica

			-Parques.	
2. COOPERACIÓN	Sensibilizar los niños acerca de la importancia de trabajar en equipo para la convivencia escolar	Se organizarán grupos de 4 estudiantes los cuales recibirán un rompecabezas grande y el cual deberán armarlo en el menor tiempo posible .Uno de los integrantes dará las instrucciones.	.Rompecabezas. .Hojas de papel. .Reloj	Docente de la Especialización en Lúdica
3. ARMAMOS CONVIVENCIA	Motivar a los estudiantes a que a través de la elaboración del origami se fortalezca la convivencia escolar	Cada niño que participe en esta actividad deberá traer un plegado de su gusto para socializarlo con sus compañeros	-Hojas de papel . Colores. -Tijeras. Música suave.	Docente de la Especialización en Lúdica

Fuente: Arcila Martínez Lida María (2016). Investigadora del Proyecto

## **Capítulo V**

### **Construimos Convivencia**

Este trabajo de investigación, permitió reflexionar acerca del papel tan importante que tiene la lúdica en el proceso de formación de nuestros estudiantes ya que a través de ella les brindamos las herramientas para reconocer la necesidad de respetar y sobre todo el vivir en armonía

Al desarrollar las diferentes actividades se logró conocer que gran parte de los comportamientos de agresividad de los niños se originaban por que presentaban problemas de auto-estima los cuales tenían como causa principal sus hogares, puesto que al observar algunas de las producciones de las diferentes actividades realizadas se encontraron resultados donde se vieron reflejadas sus emociones, recuerdos felices y tristes de su diario vivir familiar.

Cabe anotar que un aspecto muy positivo que deja este trabajo fue que se descubrieron grandes talentos artísticos que por motivo de que nos ceñimos a diario a impartir temas netamente académicos, nos olvidamos de las grandes capacidades que nuestros estudiantes tiene como en el canto, la pintura, las artes escénicas, manualidades, el dibujo, la poesía, el baile entre otros.

Finalmente se destaca que con esta propuesta se notaron cambios en la forma de compartir y de comportasen con sus compañeros en las horas de descanso, y que nos queda a nosotros como docentes continuar implementado día a día estrategias lúdicas que nos ayuden a encaminar a nuestros estudiantes por el camino de la convivencia escolar.



## Lista de Referencias

- Benítez Páez, Luis M. (2009). Pensamiento Jurídico, suppl. Aproximaciones Interdisciplinarias  
26 143-160
- George R.R. Martin (2002). Definición de Juego. Tomado de  
<http://definicion.de/juego/>. [Consultado el 20 de Abril del 2016]
- Jiménez, V, C A. (1998). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Santafé de Bogotá:  
Cooperativa Editorial Magisterio.
- MOYLES, J. R. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Ministerio de  
Educación y Ciencia y Ediciones Morata.
- Uribe Yaz (2016). Con el concepto convivencia. Tomado de  
Recuperado de: [http://www.academia.edu/9602750/Con\\_el\\_concepto\\_convivencia](http://www.academia.edu/9602750/Con_el_concepto_convivencia). [Consultado  
el 20 de Abril del 2016]
- Unesco (1980). El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Tomado  
de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>. [Consultado el 24de  
Abril del 2016]
- Revistas indexadas.
- Ramírez Montero, Juan Manuel. Portafolio (Sep 4, 2012).
- Anonymous. NoticiasFinancieras [Miami] 25 July 2011.
- García-Martínez, Jesús; Ramírez, Ma Del Carmen Orellana. Acción Psicológica 9.1 (Jun 2012):  
87-100.
- Baquedano, Cinthia; Echeverría, Rebelín. Psicoperspectivas 12.1 (2013): 139-160.
- Natalia de Jesús Díaz Brochet. Portafolio (Jun 20, 2009)

## Anexos

### Anexo 1. Encuesta a Estudiantes

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRISTÓBAL COLÓN

### ARMENIA

#### ENCUESTA A ESTUDIANTES

**Objetivo:** La presente encuesta tiene como objetivo indagar acerca del comportamiento de los niños y niñas de los grados 4 y 5 en la Institución Educativa Cristóbal Colón de Armenia, en la hora del descanso con el fin de generar herramientas que fortalezcan la sana convivencia a través de la lúdica y el diálogo.

Solicitamos contestar en forma sincera las siguientes preguntas, marcando con una X sólo una opción.

**1. ¿Ha recibido por parte de sus profesores información acerca de convivencia escolar?**

Siempre\_\_\_\_ Casi Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_\_\_

**2. ¿Práctica las normas establecidas en el manual de convivencia de su institución?**

Siempre\_\_\_\_ Casi Siempre\_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_\_\_ A veces

**3 ¿Actúa agresivamente cuando se le presenta un conflicto con un compañero?**

Siempre\_\_\_\_ Casi Siempre\_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_\_\_

**4. Cuando un compañero de grupo tiene un conflicto en el descanso que hace:**

Interviene \_\_\_\_ No le da importancia\_\_\_\_\_ Pide ayuda \_\_\_\_\_

**5. ¿Considera que los espacios de juego que he ofrece la institución son:**

Suficientes \_\_\_\_\_ Aburridos \_\_\_\_\_ Limitados\_\_\_\_\_

**6. ¿Le gusta compartir armónicamente en los descansos con sus compañeros?**

Siempre\_\_\_\_ Casi Siempre\_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_\_\_

**7. ¿Actúa con respeto y cordialidad en los juegos?**

Siempre\_\_\_\_\_ Casi Siempre\_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_\_\_

**8. ¿Qué actividades le gustaría realizar en el espacio del descanso?**

---

---

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**

## Anexo 2. Registro Fotográfico

Imagen 1 Obra de Títeres la Tolerancia



Fuente: Fotografía tomada por Arcila Martínez Lida María (2016). Investigadora del Proyecto

Imagen 2 Valoro y Amo Mi Familia



Fuente: Fotografía tomada por Arcila Martínez Lida María (2016). Investigadora del Proyecto

Imagen 3 Actividad de Amor por la Familia



Fuente: Fotografía tomada por Arcila Martínez Lida María (2016). Investigadora del Proyecto



Imagen 4 Lema de la Institución



Fuente: Fotografía tomada por Arcila Martínez Lida María (2016). Investigadora del Proyecto

Imagen 5 Instalaciones Internas del Colegio



Fuente: Fotografía tomada por Arcila Martínez Lida María (2016). Investigadora del Proyecto

Imagen 6 Reflexionemos Acerca de Nuestros Comportamientos



Fuente: Fotografía tomada por Arcila Martínez Lida María (2016). Investigadora del Proyecto